(10/08/2015). **La forêt**. Mutante, hostile, elle recouvre tout. Quatre dangers. **L'oubli** : sans proches, objets ou techniques pour leur rappeler, les gens oublient peu à peu leur passé. Les vagabonds sont davantage touchés. **L'emprise** : un phénomène biologique qui transforme les êtres et les choses. **L'égrégore** : amassement des émotions humaines, elle engendre des manifestations surnaturelles. Les **Horlas** : monstres issus de l'emprise ou de l'égrégore. Dans quelques chemins et enclaves, des communautés sédentaires et des caravanes nomades survivent. Les restes de la civilisation. Et puis les autres : errants, vagabonds, sans dieu ni maître. J'en fais partie. **Clochard magnifique dans les forêts hantées de Millevaux**, je survis avec mes dernières ressources : matériel usagé, amis instables, frusques miteuses, amours fragiles, souvenirs vacillants, organes malades, illusions frappantes. Saurai-je les protéger et faire confiance aux derniers proches qui semblent tenir à moi ? Que vais-je découvrir dans ces tréfonds ? Monstres, légendes, trésors ? Les sédentaires sont des **chênes,** à l'abri dans leurs communautés, ils semblent solides, mais meurent au premier coup. Moi, je suis un **roseau** : mille fois je plie, jamais je ne rompt.

Je crée mon arbre de personnage : 7 branches où j'écris des **papiers** au sujet de mon clochard.
Les **papiers :** mes trésors, mes organes, mon intimité, mes amis, mes amours, mes emmerdes.
C'est moi qui définis quels papiers vont dans quelle branche. Voici juste quelques indications par branche:
Mémoire : souvenirs (entiers ou partiels, vrais ou faux), savoir-faire, personnes aimées ou détestées.
Crâne : crâne **physique** (tête, visage, mâchoire, yeux, oreilles, cerveau, cheveux, parasites), **métaphorique** (volonté, projets, idées, savoir-faire), **psychique** (subconscient, pensées, voix dans la tête, pouvoirs psy, sorcellerie).
Entrailles : entrailles **physiques** (appareil digestif, organes internes, organes saillants tels que les yeux, les organes génitaux), bouche, bol alimentaire, corps étrangers, capacités somatiques, maladies, parasites, entrailles **métaphoriques** (sentiments viscéraux, peurs, amours, haines… très fortes, ou personnes associées à ses sentiments).
Cœur : cœur **physique** (parasites du cœur, maladies cardiaques), cœur **métaphorique** (sentiments, noms de personnes associées à des sentiments, traits de caractère et qualités ou défauts du cœur)
Viande : squelette, muscles, peau, oreilles, mains, tatouages, parasites et corps étrangers incrustés dans la peau ou dans les os, vêtements, objets, animaux ou parasites inclus dans les vêtements.
Matériel : matériel porté qui n'est pas inclus dans les vêtements, sacs et leur contenu, objets portés à la main.
Microcosme : ressources non portées (véhicules, animaux, amis, ennemis, lieux, objets, éléments naturels.)

+ Je définis une **branche en commun** avec les autres personnages (entourer la branche).
+ Je définis une à trois **branches mortes** (barrer la branche).
Mémoire morte : amnésique total, ou désintérêt total pour le passé.
Crâne mort : idiot, fou, absence de projet, tête en bois.
Entrailles mortes : très maigre, immunité très faible, maladie chronique ou incurable, pleutre.
Cœur mort : sociopathe, incapable d'exprimer ses sentiments, très détaché, lâche.
Viande morte : chétif, sec.
Matériel mort : incapable de porter du matériel, désintérêt total pour les choses matérielles.
Microcosme mort : incapable de demander de l'aide, ne veut pas récupérer le matériel trouvé sur le chemin.
+ Je dis aux autres 3-4 mots sur moi, **et j'écris aussi des papiers (max : 20)** dans mes branches (sauf la morte).
Ces papiers forment un tout cohérent ou une foule de détails, en lien avec le **mot-ambiance** de la Garde Forestière.
Suggestions de papiers (prendre par couple de lettres, un papier peut recouvrir plusieurs suggestions) :
a. Mon **nom** ou mon surnom, si je m'en rappelle.
b. Un **objectif de survie** : Quelque chose que je veux accomplir, qui me promet un avenir plus sûr.
b. Un **objectif d'abandon** : Quelque chose que je veux accomplir, qui me promet un avenir chaotique.
c. Un **objectif relationnel** avec un autre clochard (même un inconnu), quelque chose que je veux lui faire.
c. Une **relation**, qui décrit ce que j'éprouve pour un autre clochard, quels sont mes liens avec lui.
d. Une **attache**, un être ou une chose auquel je tiens, pour qui je suis prêt à vivre et me battre.
d. Une **éphémère**, un être ou une chose auquel je tiens, que la Garde Forestière **peut sacrifier à tout moment.**
e. Un **problème germé :** çà vient de moi ou de l'extérieur, çà me rend la vie impossible.
e. Un **problème dormant :** çà vient de moi ou de l'extérieur, je n'en ai pas conscience pour le moment.
f. Une **pureté** : Ce qui fait que je suis beau, magnifique, précieux, attachant, ou qui me pousse vers le haut.
f. Une **pourriture** : Ce qui fait que je suis laid, fataliste, ignoble ou pitoyable.
g. Une **protection** : Un être, une chose ou une valeur profonde qui me permet de résister au pire.
g. Un **défaut de la cuirasse** : Un être, une chose ou une peur profonde par où je suis vulnérable.
h. Un **dépôt**, un être, une chose, un secret qui m'appartient. **Je donne le papier au personnage concerné :** Je lui ai donné, prêté, confié, ou je l'ai perdu, abandonné ou oublié, ou il me l'a volé.
i. Un **fatum**, un être ou une chose qui a un objectif relationnel envers moi, je le donne à la **Garde Forestière.**
j. Une **rumeur**, quelqu'un ou quelque chose dont j'ai entendu parler, je la donne à la **Garde Forestière.**
Les joueurs et la Garde Forestière peuvent se donner des papiers, mais on peut les refuser.

En tant que clochard, je suis toujours entre la survie et l'abandon.
Au début du jeu, c'est comme si je me réveillais dans le corps de ce clochard, comme dans un corps étranger à la suite d'une amnésie, d'un coma ou d'une gueule de bois. Et je me réveille en équilibre instable, suspendu au-dessus du vide sur un fil entre la survie et l'abandon. Aucune destination n'est sûre, mais rester sur le fil est tout aussi dangereux. C'est comme si quelqu'un d'autre m'avait fait monter sur le fil. **Maintenant, comment j'assume ?**
Aller à fond vers la survie risque de me faire rejoindre une communauté. Aller à fond vers l'abandon risque de me faire mourir ou quitter le groupe pour vivre en solitaire. Les définitions de la survie et de l'abandon dépendent de chacun. Voici des guides : **Survie :** adaptation, confort, dignité, égoïsme, haine, instinct de groupe, lâcheté, opportunisme, peur, préparation, superstition, vigilance... **Abandon :** addiction, autodestruction, curiosité, détachement, folie, inconscience, innocence, mysticisme, oubli de soi, simplicité, solitude, souffrance...

Exemples d'attitudes (^{S} pour majoritairement survie, ^{A} pour majoritairement abandon) :
+ Donner^{A}, perdre^{A}, sacrifier^{A}, détruire^{A}, prendre^{S}, échanger des choses.
+ Agir, se préparer ou démontrer mes capacités pour me rapprocher de mes objectifs^{S}.
+ Attaquer de façon opportuniste^{S} (quand l'adversaire baisse sa garde, sur un front inattendu, réaliser ses craintes...).
+ Faire des promesses^{S}, proposer des compromis, exiger des contreparties^{S}, poser des conditions^{S}.
+ Explorer des zones inconnues^{A}.
+ Avoir des objectifs (rêves à réaliser^{S}, problèmes à résoudre^{S}, pulsions à assouvir^{A}).
+ Décrire ou révéler mes motivations, ressources^{S} et handicaps^{A}.
+ M'étoffer (ramasser des bricoles, décrire de nouveaux détails, souvenirs et sentiments)
+ Prendre conscience que la réalité est différente de ce que j'imaginais.

Quand j'interfère avec les autres clochards, le décor et les figurants, je décris mon attitude et je précise mon **vœu** : convaincre, séduire, prendre, tuer, blesser, assommer... (le vœu peut être bien plus précis).
Parfois, j'obtiens mon **vœu** sans contrepartie, et parfois il y a un **prix** à payer. Je peux payer le prix pour réaliser mon vœu, ou déclarer **forfait**, ou **aggraver ma situation** : j'obtiens alors l'inverse ou l'opposé de mon vœu, mais je gagne un **as de pique,** qui pourra m'être utile plus tard. En fait, je peux aggraver ma situation **tout le temps**.
Un autre clochard peut **m'aider** à m'obtenir mon vœu. Je dois alors dire en qui, de lui ou de moi, j'ai le plus **confiance** pour prendre la situation en main. Si c'est en l'autre clochard que j'ai confiance, il choisit s'il paye le prix (ce qui permet d'obtenir ce que je veux), s'il déclare forfait, ou s'il aggrave la situation.
Si un autre clochard **s'oppose** à mon vœu, il doit formuler son propre vœu. Les autres clochards peuvent aider l'un ou l'autre camp, apporter une **voix**. Celui qui a le plus de voix peut prendre la main, l'autre camp subit. En cas d'égalité, la Garde Forestière propose un **compromis**. Si compromis est refusé, la Garde Forestière donne la main au camp de son choix.
Je ne peux stocker qu'un as de pique. À tout moment, je peux utiliser un as de pique pour obtenir un effet au choix :
+ J'obtiens un **avantage** (c'est mon Goupil qui le décrit).
+ J'obtiens mon **vœu** sans payer le prix.
+ J'ajoute une **voix** dans mon camp lors d'un duel.
+ Je pose une **question** à la Garde Forestière ou à un joueur, il répond la **vérité** à travers les branches du mensonge.

Je peux interrompre la Garde Forestière quand je veux, d'un simple geste, pour agir, poser des questions, parler.

Outil de jeu / moduler la tension avec les pouces :
+ **En tant que joueur**, je peux annoncer que je veux moduler la tension. **Pouce vers le bas** si je veux un jeu plus calme et introspectif. **Pouce à l'horizontale** si je veux qu'on reste au même niveau d'action, de danger. **Pouce vers le haut** si je suis paré à affronter davantage d'horreur. La Garde Forestière va s'adapter dans la mesure de ses moyens. Ces signes sont des pédales de frein ou d'accélérateur. Après un **pouce bas**, on ne peut pas gagner d'**as de pique**, après un **pouce horizontal** on peut gagner **un as de pique à la fois**, après un **pouce haut**, deux **as de pique à la fois**.
Si je suis mal à l'aise sur un sujet, je peux aussi le signaler à la Garde Forestière avec un papier.

Outil de jeu / le Goupil :
En plus du clochard, je joue aussi un **goupil** : esprit animal qui hante un autre clochard, que j'appelle mon **ami(e)**. Seul mon ami m'entend et peut me parler. Je suis dans sa tête, dans l'air, ou je possède un autre clochard ou un figurant. Je suis fait d'égrégore et j'ai un peu de pouvoir sur le monde. **En tant que goupil, j'aide mon ami à rester sur le fil entre la survie et l'abandon. Quand il est en position de survie**, je mets en doute ses décisions, je lui fais des reproches ou je suggère à la Garde Forestière des dangers qui pourraient lui arriver. **Quand**

il est en position d'abandon, je le conseille, je l'encourage ou je suggère à la Garde Forestière des choses favorables qui pourraient lui arriver. Si mon ami me dit **« Tais-toi Goupil »**, alors je me tais pour un temps.
+ Je suis toujours curieux de connaître les secrets de mon ami. Je lui pose souvent des questions.
+ **Je peux toujours interrompre la Garde Forestière** pour demander où en est mon ami.
+ Quand mon ami veut obtenir quelque chose, je peux annoncer **un prix à payer** (au choix de la Garde Forestière).
+ Quand je trouve que mon ami aggrave sa situation, je peux demander à ce qu'il obtienne un **as de pique**.